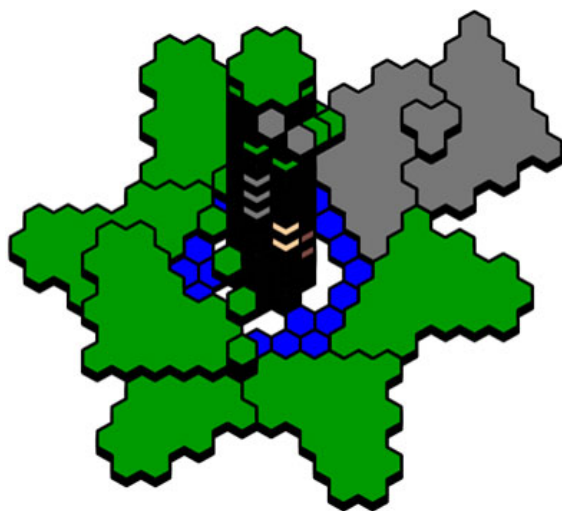




SCENARIOS EXCLUSIFS ONLINE

TK1 : La Tour de Garde de Kerridian



JEU EXPERT ou DÉCOUVERTE : La tour de Garde de Kerridian
Sets Requis : 1 Master Set + 1 ext. Les Territoires dévastés de Volcarren (2 joueurs).

L'ennemi a déclaré la guerre et a frappé le premier en envoyant ses bêtes les plus féroces prendre d'assaut la tour de garde de Kerridian.

Les forces de Kerredia ont perdu le contrôle de la tour, et se rassemblent pour se préparer pour une l'attaque ultime, qui représente leur dernier espoir de reprendre la tour qui s'élève au-dessus des vallées.

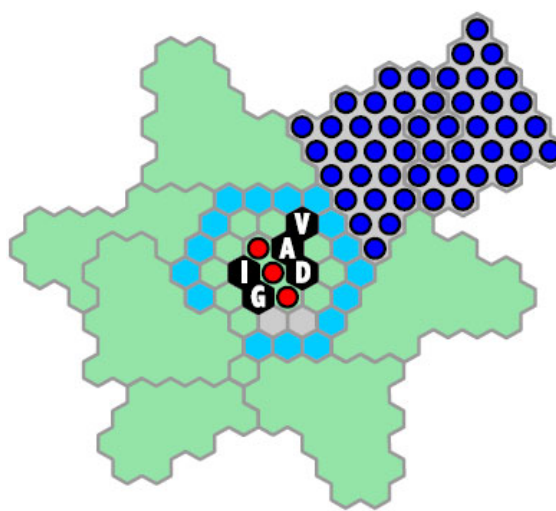
Objectif : Les forces de Kerridian doivent reprendre la tour, tandis que les dragons doivent tenir la position.

Mise en Place : Placez les glyphes Astrid, Gerda, Dagmar, Valda et Ivor, coté pouvoir visible, comme indiqué, sur le champ de bataille.

Le joueur 1 joue l'équipe au sol (les forces de Kerridian) et commence sur n'importe laquelle des tuiles inférieures de roche de la zone de départ bleue.

Il recrute ou utilise une armée pré-établie à 400 points. Il ne peut choisir que des cartes d'armées avec une portée de 1 et qui ne possèdent pas la capacité spéciale de voler.

Le joueur 2 joue l'équipe des dragons et peut choisir 2 dragons de son choix (il peut choisir 2 dragons identiques). Un choix alternatif peut être de choisir des cartes d'armées avec la capacité de voler. Les figurines choisies sont placées sur la zone de départ rouge (qui comprend les glyphes).



DECOMPTE DES ROUNDS



Règles Spéciales :
 Avant qu'un ennemi de l'équipe des dragons ne commence son tour, le joueur 2 lance le dé 20 pour tester la tempête de feu.

Tempête de feu : Sur un résultat de 13 ou plus, placez un hexagone de lave simple ou double sur n'importe quel hexagone du premier niveau. S'il ne reste plus d'hexagone de lave disponible, vous pouvez utiliser des hexagones de lave en fusion. Vous pouvez ensuite lancer le dé 20 pour tester le battement d'ailes violent.

Battement d'ailes violent : Sur un résultat de 12 ou moins, comptez, en spirale, un nombre d'hexagones équivalent au résultat du dé (en partant de la première tuile saillante). Toute figurine présente sur la tuile désignée se retrouve propulsée sur un hexagone d'eau adjacent (choisie par l'équipe des dragons). Si la figurine tombe sur un hexagone déjà occupé par une autre figurine, cette dernière est écrasée et détruite. Les règles de chute s'appliquent ici.

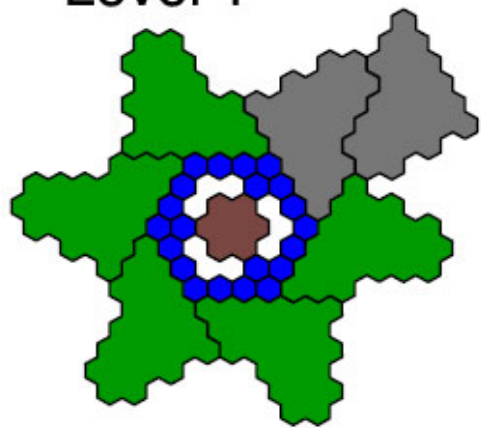
La tempête de feu et le battement d'ailes violent peuvent être utilisés une fois par tour. Si le premier lancer est inférieur à 13 vous ne pouvez pas relancer pour la tempête de feu.

Victoire : L'équipe qui détruit toutes les armées ennemies gagne. A la fin du 12ème round, le joueur avec l'armée dont le total de points est le plus élevé gagne. (voir le calcul du score, à la p10 du "Master Game Guide" pour la version Anglaise ou à la p13 du "Livret de Règles" pour la V.F.).

Version Originale (en anglais) : Derk McNab.



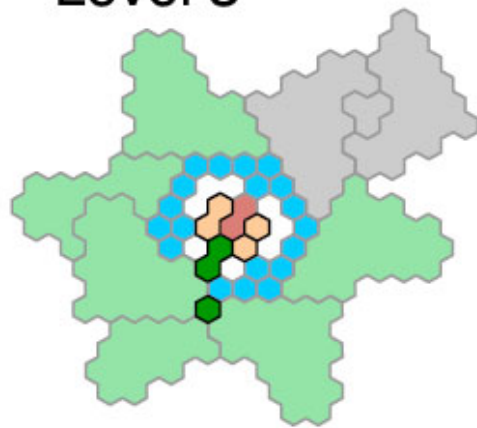
Level 1



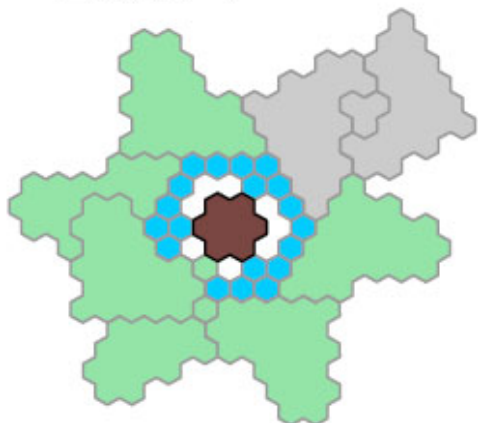
Level 2



Level 3



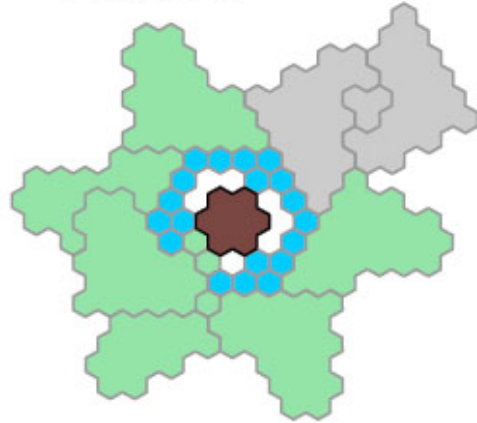
Level 4



Level 5



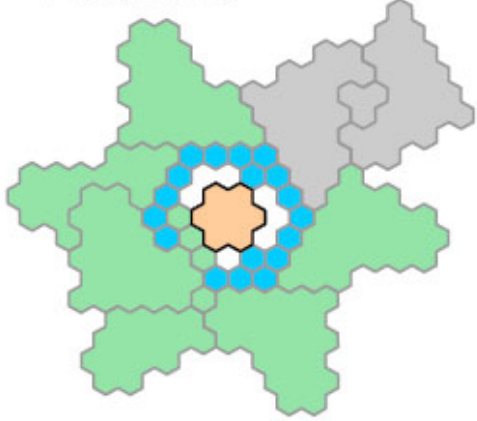
Level 6



Level 7



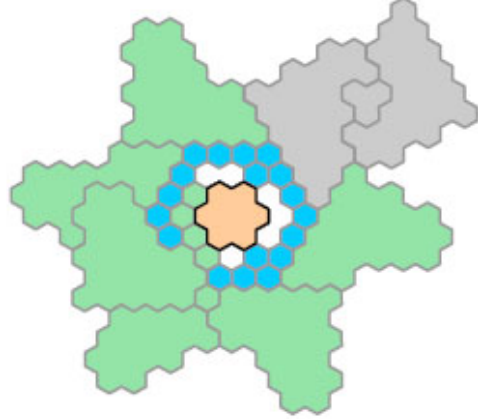
Level 8



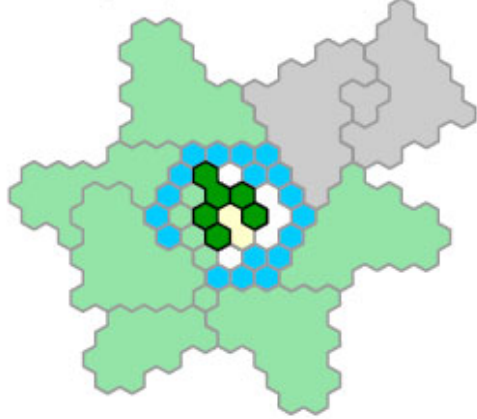
Level 9



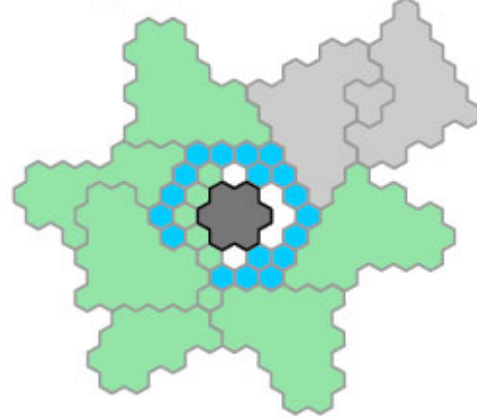
Level 10



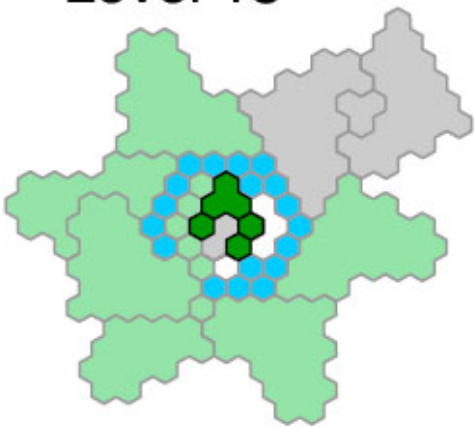
Level 11



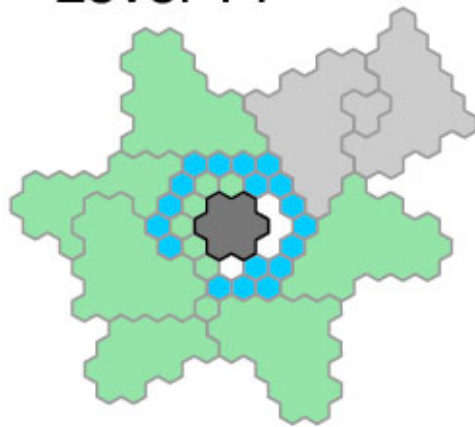
Level 12



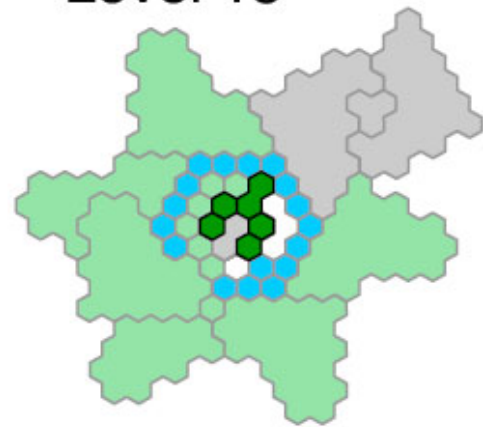
Level 13



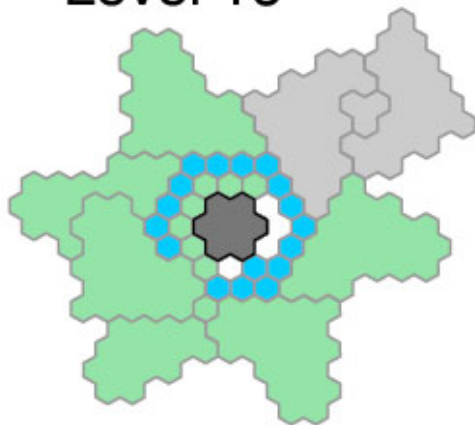
Level 14



Level 15



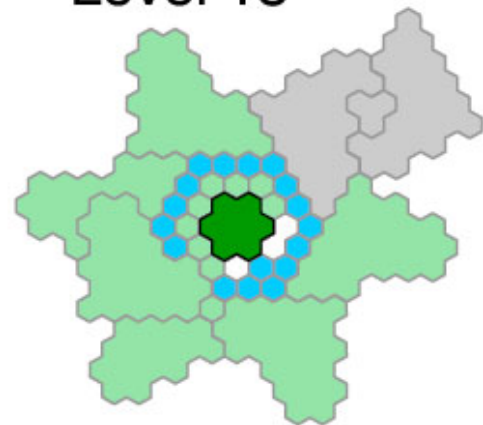
Level 16



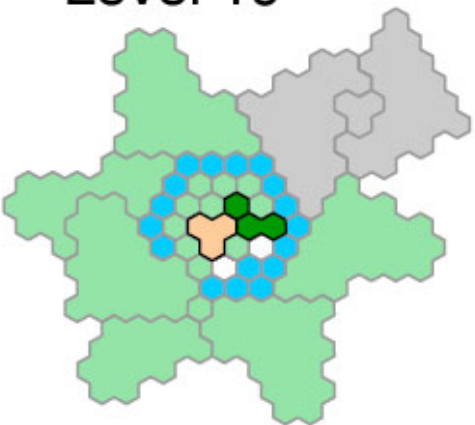
Level 17



Level 18



Level 19



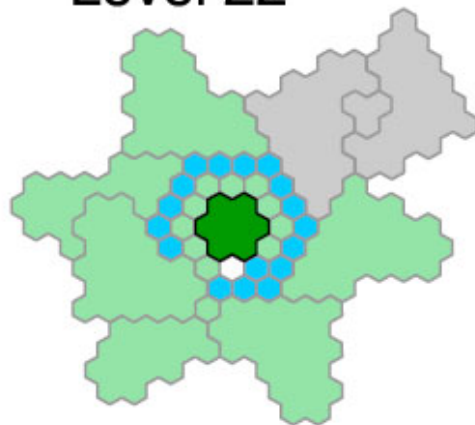
Level 20



Level 21



Level 22



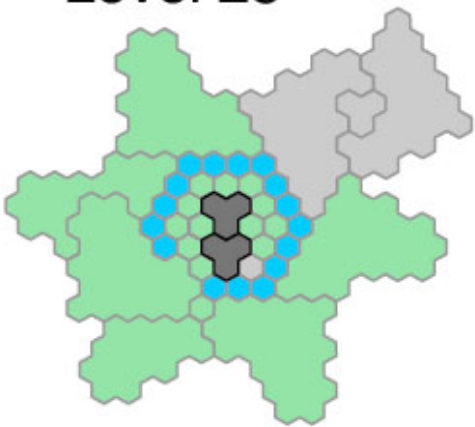
Level 23



Level 24



Level 25



Level 26

